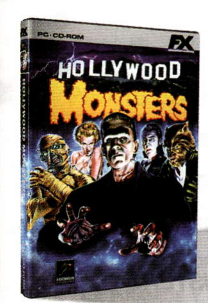
Manual de Usuario

FX INTERACTIVE

HOLLYWOOD MONSTERS

ANGEL

PENDULO STUDIOS



BIENVENIDO AL MUNDO DE LA AVENTURA

En 1984 se presenta *Yenght*, la primera aventura gráfica creada en nuestro país. Desde ese momento, el género ha evolucionado con fuerza. Se incorporan personajes animados, se añaden diálogos, los escenarios aumentan en número y realismo, los guiones se elaboran como si se tratara de auténticas películas… Todo ello para conseguir una experiencia de juego cada vez más envolvente.

Años después, *Hollywood Monsters*, un clásico del género también creado en España, se convierte en el mejor ejemplo de esta evolución: 50 personajes del mejor cine de terror, dos horas de diálogos interpretados por actores de cine, escenas en Los Ángeles, Transilvania, El Lago Ness o Egipto, y un misterioso guión que revive los años dorados de Hollywood.

Estás a punto de vivir una aventura apasionante, en la que tú serás el protagonista. La solución a la misteriosa desaparición de “Frankie” requiere el derroche de toda tu astucia, ingenio y buen humor.

Buena suerte, aventurero.

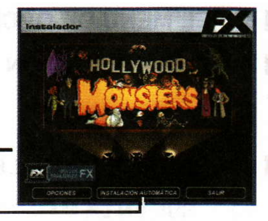
Primeros pasos

Cuadro de teclas y controles

Instrucciones

Extras

1 INSTALACIÓN AUTOMÁTICA

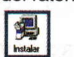


Sólo debes realizar la instalación la primera vez que uses el juego.

Introduce el CD de *Hollywood Monsters* dentro de la unidad CD-ROM. Automáticamente tu ordenador lo detecta y al cabo de unos segundos aparece la siguiente ventana.

Hollywood Monsters posee un instalador muy sencillo de utilizar. Simplemente elige

Si no apareciera la ventana del instalador, pulsa dos veces seguidas el botón izquierdo del ratón sobre el icono 

, otras dos veces en [Hollywood Monsters] y por último, dos veces más en el icono 

Finalizada la instalación, Windows™ te ofrece la posibilidad de actualizar DirectX™ para obtener un mejor rendimiento del juego. Este proceso tarda unos minutos y necesita reiniciar el ordenador antes de jugar.

1.1 CAMBIAR LAS OPCIONES DE INSTALACIÓN

Si prefieres decidir tú mismo la unidad de disco y el directorio de instalación debes hacerlo a través del botón [OPCIONES]

Si deseas elegir en qué grupo de programas se crearán los accesos directos o decidir sobre la instalación de DirectX™ debes pulsar sobre el botón [AVANZADAS]

2 COMENZAR EL JUEGO

2.1 TRAS FINALIZAR LA INSTALACIÓN

Una vez terminada la instalación (y si no has reiniciado el ordenador) aparece la siguiente ventana:



2.2 EN CUALQUIER MOMENTO

Cuando quieras jugar a *Hollywood Monsters*, emplea cualquiera de estos tres métodos:

1) Introduce el CD del juego y pulsa sobre el botón 

cuando aparezca la ventana correspondiente.

2) Pulsa dos veces seguidas el botón izquierdo del ratón sobre el icono [Hollywood Monsters] situado en el escritorio. Tendrás este icono si has realizado la instalación automática o si has elegido "Crear acceso directo" en el escritorio en "Opciones" de instalación.

3) Desde el grupo de programas, siguiendo estos pasos:

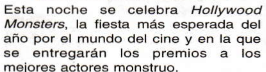
Pulsa el botón izquierdo del ratón sobre el botón 

y elige 

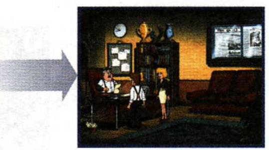
3 TUS PRIMEROS 5 MINUTOS CON *HOLLYWOOD MONSTERS*

Estás a punto de vivir una aventura apasionante, en la que tú serás el protagonista. La solución al misterio de *Hollywood Monsters* requiere el derroche de toda la astucia y el ingenio que seas capaz de generar. Para guiarte en tu primera toma de contacto con esta aventura te recomendamos que, al mismo tiempo que lees esta sección del manual, tengas el juego en la pantalla de tu ordenador y des todos los pasos que te indicamos.

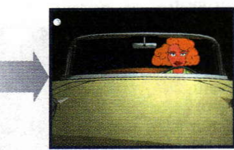




Esta noche se celebra *Hollywood Monsters*, la fiesta más esperada del año por el mundo del cine y en la que se entregarán los premios a los mejores actores monstruo.



El redactor jefe del diario "The Quill" convoca a dos de sus reporteros más brillantes, Ron Ashman y Sue Bergman, para decidir quién será el encargado de cubrir el evento.



Sue, entusiasmada, se dirige a la mansión de Otto Hannover con la idea de elaborar un reportaje y entrevistar a los protagonistas de la fiesta.

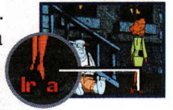
AQUÍ COMIENZA LA AVENTURA

A partir de este momento, tú eres el protagonista de la historia. Metido en la piel de Sue, que se encuentra al pie de la escalera que conduce a la mansión, serás tú quien tome las decisiones y marque el ritmo y el rumbo de la aventura. Recuerda que todo lo que suceda en *Hollywood Monsters* de ahora en adelante depende de ti.



En otras fases del juego adoptarás la identidad de Ron Ashman, compañero de Sue en el diario "The Quill".

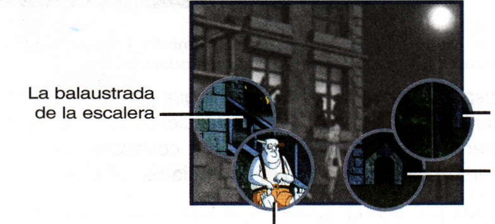
Observa que en la parte inferior de la pantalla aparece el texto "Ir a". A partir de ahora, a esa línea donde aparecen los textos la denominaremos línea de mensajes.



Desplaza el ratón por la pantalla y encontrarás zonas sensibles que, al contacto con el cursor [cursor] identifican a los personajes, objetos y lugares de la escena.

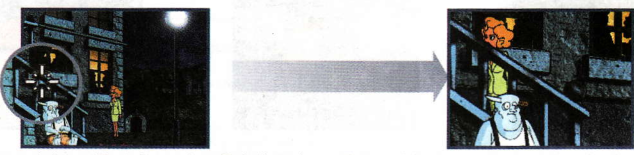
Estas zonas activas se denominan "puntos calientes", y podrás dialogar, usar o servirte de ellos en algún momento del juego.

Examina los "puntos calientes" que tienes a tu disposición en esta escena:



Observa cómo, al pasar el ratón por cada uno de estos puntos, se completa la frase que aparece en la línea de mensajes. Así, a medida que mueves el cursor podrás leer: "Ir a caseta del perro", "Ir a escalera",...

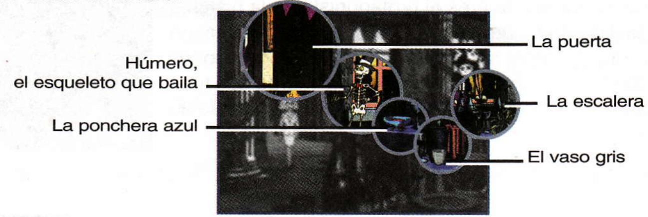
Es el momento de empezar a actuar. Recuerda que el principal objetivo de Sue es entrevistar a los invitados a la fiesta. Por lo tanto, parece sensato dirigirse al interior de la mansión.



Sitúa el cursor en la barandilla de la escalera. En la línea de mensajes se lee: "Ir a escalera".

Pulsa el botón izquierdo del ratón (o la tecla) e inmediatamente Sue subirá por las escaleras y alcanzará la terraza.

Si desplazas el ratón por la pantalla descubrirás los "puntos calientes" a los que tienes acceso desde la terraza:



Si seleccionaras la escalera, regresarías a la pantalla anterior.



Selecciona la acción "Ir a puerta" para acceder al hall.

Joseph, el mayordomo, te da la bienvenida.

Ahora desplaza el cursor del ratón hasta la parte inferior de la pantalla. Automáticamente se desplegará el menú de acciones.



Observa que, al desplegar el menú de acciones, se abre también una ventana que incluye diferentes objetos. Es el inventario, cuya utilidad se explica más adelante.

En el menú de acciones dispones de siete opciones, a la que podemos añadir la acción "Ir", que aparece seleccionada por defecto. Para seleccionar una acción basta con pulsar con el botón izquierdo del ratón sobre el verbo correspondiente y después volver a pulsar sobre el personaje u objeto con el que quieres relacionarte.

La acción "Ir" está seleccionada por defecto, porque es la más frecuente. Después de realizar cualquier otra acción, el juego volverá a activar "Ir".







Para entablar una conversación con Joseph, selecciona "Hablar" en el menú de acciones y pulsa con el botón izquierdo del ratón sobre la imagen del mayordomo.

Se desplegará una ventana con dos frases: son las dos expresiones posibles que puedes poner en boca de Sue. Pulsa con el botón izquierdo del ratón sobre la primera y Sue se la dirá a Joseph. Él contestará.

Parece que la conversación ha terminado, pero recuerda que hay otra expresión disponible. Selecciona "Hablar" y pulsa de nuevo sobre Joseph. Se desplegará la ventana con ambas frases. Elige la segunda y espera la respuesta.

Posiblemente pienses que esta opción no tiene mucho sentido, pues se trata simplemente de una despedida, pero debes tener en cuenta que para descubrir el misterio de *Hollywood Monsters* es preciso escuchar todo lo que tienen que decir los personajes. La información es muy importante si quieres encontrar las pistas que te permitan resolver los enigmas del juego.









Es hora de entrar en la fiesta. Sitúa el cursor sobre la puerta de la izquierda: "Ir a puerta" se leerá en la línea de mensajes. Pulsa el botón izquierdo del ratón y Sue se acercará a ella.

Desplaza el ratón a la zona inferior de la pantalla para que aparezca el menú de acciones y selecciona "Abrir". Sitúa el cursor sobre la puerta y se leerá "Abrir puerta" en la línea de mensajes.

Pulsa con el botón izquierdo del ratón sobre la puerta y Sue tratará de entrar. El salón de baile está abarrotado y la intrépida reportera no es capaz de acceder a él. Inténtalo de nuevo.

Al tercer intento Frankie saldrá apresuradamente del salón y escribirá algo en la libreta situada sobre la mesa de Joseph.

Este tipo de situaciones puede darse a lo largo de la aventura. En ocasiones, para obtener un resultado será necesario realizar una acción repetidamente. Esta insistencia, a veces, da frutos.

Sue queda muy intrigada por lo que Frankie ha dejado escrito en la libreta. Selecciona la acción "Hablar" y pregunta de nuevo a Joseph. Observa que la ventana de diálogo cuenta con nuevas frases.

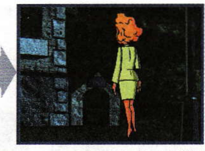
No consigo entrar en el salón... hay demasiada gente.
Frankenstein parecía asustado... ¿qué escribió en la libreta?
Estoy escribiendo un artículo, ¿puede contarme alguna cosilla de las estrellas?
¿Me presta su libreta?
Muy amable, hasta pronto.

Selecciónalas una por una y agota las conversaciones posibles con el mayordomo, aunque no te dirá nada sobre la nota de Frankie. Será mejor que lo averigües por tu cuenta. Es posible que esa libreta contenga una pista. Sin embargo, si intentas cogerla, Joseph te lo impedirá. No queda otro remedio que alejarlo de la mesa.

Recuerda que, en el jardín de la mansión, había una caseta de perro. Si sueltas al animal quizá obligues al mayordomo a levantarse de la mesa.







Con el cursor sobre la planta, pulsa el botón izquierdo del ratón para salir a la terraza.

Con el cursor sobre los globos, pulsa el botón izquierdo del ratón para bajar por la escalera: "Ir a escalera".

De nuevo en el punto de partida de la aventura, observa que ahora en la caseta del perro se mueve algo.

Para atraer a un perro, nada mejor que un buen hueso. Si lo piensas, el más cercano lo tiene Húmero, el esqueleto que se encuentra bailando en la terraza. Vuelve a ella. Observa que, de vez en cuando (o cuando cesa la música, si tienes el sonido activado), el esqueleto deja momentáneamente de bailar. Debes aprovechar esos instantes para quitarle un hueso.

Selecciona la acción "Coger" y pulsa con el botón izquierdo del ratón sobre Húmero. Le arrebatarás un hueso.

Para comprobar que tienes en tu poder el hueso de Húmero, desplaza el ratón a la parte inferior de la pantalla y se desplegará el menú de acciones y el inventario.



En el inventario se almacenan los objetos que recoges a lo largo de la aventura y que deberás utilizar durante el juego. Para emplearlos, selecciona una acción y después pulsa el botón izquierdo del ratón sobre la imagen del objeto. La línea de mensajes recogerá la combinación realizada. Tu éxito depende de la correcta combinación de las acciones con los elementos del inventario.

En este punto del juego, el inventario de Sue lo componen los siguientes elementos:

Magnetófono — Cartera — Invitación a la fiesta — Agenda — Hueso



Dirígete a la caseta del perro. Selecciona la acción "Usar" y, en el inventario, pulsa con el botón izquierdo del ratón sobre el hueso.



Sitúa el cursor sobre la caseta del perro y pulsa el botón izquierdo del ratón: "Usar hueso con caseta de perro".



¡Sorpresa! El supuesto perro era una planta carnívora. Síguela hasta el hall y comprueba que Joseph se ha levantado para cortarle el paso.



Selecciona "Coger" en el menú de acciones y pulsa con el botón izquierdo del ratón sobre la libreta que está en la mesa. Ya es tuya.



Abre el inventario para comprobar que la hoja de la libreta obra en tu poder. Sin embargo, aunque selecciones la opción "Mirar libreta" dentro del inventario, no podrás leerla ni saber qué mensaje contiene. Tu próximo objetivo será descifrarlo.

Nunca imaginaste que la fiesta de *Hollywood Monsters* iba a ser tan movidita. Frankie ha desaparecido y todo lo que ocurre es muy sospechoso. Escenario ideal para una periodista inquieta como Sue. Tienes que encontrar las pistas que te permitan solucionar este misterio. Para ello, recorre todos los escenarios, recoge todos los objetos que encuentres y habla con los distintos personajes. El más mínimo indicio te puede ayudar a esclarecer este asunto.



En el hall, automáticamente abrirás la puerta situada bajo la escalera y entrarás en el guardarropa.



Selecciona la opción "Hablar" y pulsa con el botón izquierdo del ratón sobre el encargado, que se encuentra detrás del mostrador.



Agota la conversación con Charlie seleccionando todas las preguntas y respuestas posibles. Quizá te den alguna pista.



Dirígete a la caja que contiene trompetillas de fiesta. Selecciona "Coger" y hazte con el trapo que cuelga por el borde. Sal de la habitación.

Recoge todos los objetos que encuentres porque te podrían sacar de algún apuro más adelante.

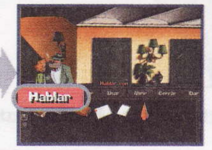
Sube por las escaleras. Accederás a un nuevo escenario con cinco "puntos calientes":



Las puertas están cerradas. Quizá el "gorila" pueda proporcionarte información:



Desplaza el cursor al extremo izquierdo de la pantalla y pulsa el botón izquierdo del ratón para llegar junto al "gorila", que custodia el acceso a una escalera.



Selecciona "Hablar" en el menú de acciones y dialoga con él. Bruno no te dejará pasar pero te dirá que necesita un trago. Bien, ya tienes una pista.



En la terraza hay una ponchera y un vaso. Ve allí. Selecciona "Coger" en el menú de acciones y pulsa con el botón izquierdo sobre el vaso. Ya es tuyo.



Sin salir del inventario selecciona la acción "Usar", luego sitúa el cursor sobre el vaso: aparecerá la frase "Usar vaso".



Coloca el cursor sobre la ponchera azul. Pulsa con el botón izquierdo del ratón sobre ella y Sue llenará el vaso.



Compruébalo en el inventario.



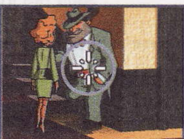
Regresa junto a Bruno. Presta mucha atención. Selecciona "Dar" en el menú de acciones. Pulsa con el botón izquierdo del ratón sobre el vaso y luego sobre el matón para darle el ponche. Observa que, cuando levanta el brazo para beber, descubre una llave dorada bajo el chaqué. ¿Qué puertas abrirá? Para averiguarlo tienes que quitársela en el preciso momento en que levanta el codo. No será fácil. De momento, debes volver a la terraza y llenar otro vaso de ponche.

La secuencia para arrebatar la llave a Bruno es la siguiente:

Para ahorrarte paseos, graba la partida justo antes de darle a Bruno el vaso. Si fallas, recupera la partida tantas veces como sea necesario. (Consulta "El menú de opciones" en este manual).



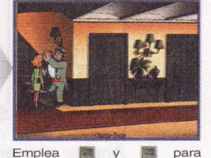
Selecciona "Dar vaso a Bruno" en el menú de acciones e inventario.



Sitúa el cursor en la zona del cuerpo donde se encuentra la llave.



Cuando pulses el botón izquierdo del ratón para confirmar la acción de darle el vaso, pulsa Ctrl para abrir el menú de acciones.



Emplea ← y → para seleccionar la acción "Coger" y pulsa ↵ antes de que el gorila baje el brazo. Todo tiene que ser muy rápido.

Si fallas, no tendrás más remedio que repetir la operación hasta que consigas la llave. A partir de este momento, el devenir de la aventura depende de ti. Mucha suerte.



Localiza en tu teclado los controles que, por defecto, están asignados a tu personaje.

Ir al menú de opciones / Interrumpir frases de diálogo

Confirmar la acción

Salir del juego desde el menú de op

Volver a la partida desde el menú de opciones

Cargar desde el menú de opciones

Salvar la partida desde el menú de opciones

Activar el menú de acciones

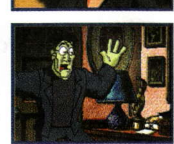

Activar el menú de acciones / Salir de la pantalla de opciones
Confirmar la acción
Desplazar el cursor hacia arriba
Desplazar el cursor hacia la derecha
Desplazar el cursor hacia la izquierda
Desplazar el cursor hacia abajo
Num Lock
Caps Lock
Scroll Lock
Bloq Num
/
*
−
7 Inicio
8
9 Re Pág
+
4
5
6
1
2
3
Intro
0 Ins
Supr
Desplazar el cursor hacia arriba
Desplazar el cursor hacia abajo
Desplazar el cursor hacia la derecha
Desplazar el cursor hacia la izquierda
nes

4 OBJETIVO DEL JUEGO

Descubre el misterio que se esconde detrás de la fiesta de entrega de los premios de la Academia de los actores-monstruo, a la que tú tienes el privilegio de asistir.



En la piel de Sue Bergman, periodista del diario "The Quill", te has desplazado a la imponente mansión de Otto Hannover con la esperanza de hacer el reportaje de tu vida.



En un momento determinado asistes a la precipitada desaparición de Frankenstein. A partir de entonces centrarás tu objetivo en encontrar las pistas necesarias para esclarecer los hechos. Pese a tus avances en la investigación, la velada terminará con la desaparición de la reportera.



Deberás asumir entonces el papel de Ron Ashman, compañero de Sue en el diario "The Quill". Busca las pistas ocultas en cada uno de los escenarios. Para ello examina a fondo cada lugar que visites, entabla conversaciones con todos los personajes e incorpora a tu inventario todos los objetos que encuentres. Sólo así podrás atar todos los cabos necesarios para resolver el enigma.

5 CÓMO JUGAR

5.1 LA PANTALLA DE JUEGO

La pantalla de *Hollywood Monsters* te permite dirigir el rumbo de la aventura, decidir lo que van a hacer los protagonistas, adónde quieren dirigirse, con quién desean dialogar y qué objetos necesitan emplear.

Localiza en la pantalla los elementos fundamentales del juego:

Cursor- marca el punto exacto sobre el que tendrá efecto la acción elegida

Línea de mensajes- te ofrece información sobre las acciones que vas a realizar e identifica "puntos calientes" de cada escenario

Puntos calientes- personajes, objetos y lugares con los que puedes relacionarte (hablar, usar, coger...)

Acceso al menú de opciones- te permite guardar y cargar partidas y realizar cambios en la configuración del sonido y de los textos

Menú de acciones- son las órdenes que puedes dar a los protagonistas. Combina las acciones con los "puntos calientes" y los objetos del inventario para desplazarte, hablar con los personajes y obtener pistas

Inventario- contiene todos los objetos que recoges en la aventura y que debes emplear en momentos determinados

5.1.1 Identificación de personajes, objetos y lugares de interés

Personajes, objetos y lugares de interés -por ejemplo, un edificio o un camino- conviven en la pantalla de juego. Cuando desplazas el cursor del ratón por encima de estos elementos, en la parte inferior de la pantalla aparece un mensaje que los identifica mediante un nombre. A todos estos elementos sensibles se les denomina “puntos calientes”, y difieren dependiendo del escenario en que te encuentres. Debes servirte de ellos para encontrar las pistas que te permitan resolver el misterio de *Hollywood Monsters.*

Al situar el cursor encima de un “punto caliente”, en la parte inferior de la pantalla se leerá “Ir a” y a continuación aparecerá el nombre correspondiente, siempre y cuando no hayas seleccionado previamente ninguna opción en el menú de acciones (véase el apartado 5.2 “El menú de acciones” de este manual).



Si has activado cualquier otra acción -por ejemplo, “Coger”-, al pasar el cursor sobre un punto caliente se completará el mensaje con el nombre correspondiente -por ejemplo, “cordón”-. En este ejemplo la frase completa sería “Coger cordón”.



5.1.2 La línea de mensajes



En la parte inferior de la pantalla se encuentra la línea de mensajes, donde una frase te señala los movimientos o acciones que vas a realizar.



Si en ese momento seleccionas un personaje, objeto o lugar de interés, aparecerá su nombre al final del mensaje.



Pulsa el botón izquierdo del ratón para completar la acción.

5.2 EL MENÚ DE ACCIONES

A lo largo de la aventura los protagonistas podrán realizar hasta ocho acciones diferentes, las siete que muestra el menú más la acción “Ir”, seleccionada por defecto.

Hablar | Coger | Mirar | Usar | Abrir | Cerrar | Dar

La acción elegida aparece resaltada en el menú de acciones

Para activarlas debes acceder al listado correspondiente empleando cualquiera de estos métodos:

- Desplaza el ratón al borde inferior de la pantalla y, a continuación, selecciona la acción que desees pulsando con el botón izquierdo del ratón sobre ella.
- Pulsa el botón derecho de ratón. Sin soltarlo, selecciona la acción desplazando el ratón a izquierda y derecha. Cuando esté resaltada, suelta el botón.
- Mantén pulsada la tecla Ctrl. Utiliza ← o → para seleccionar la acción. Cuando esté seleccionada suelta la tecla Ctrl.

5.2.1 Ir

Esta acción te permite desplazarte por las distintas salas y escenarios que componen la aventura. "Ir" es la acción que el juego selecciona por defecto, no en vano es la que los personajes realizan con más frecuencia. Por ello, una vez que hayan cumplido cualquier otra orden, el programa volverá a activar automáticamente la opción "Ir".

Si durante la partida le ordenas a tu personaje que se dirija a salidas que se encuentran de algún modo obstruidas, el comando "Ir" sólo le permitirá acercarse hasta un punto determinado.

5.2.2 Hablar

Este comando te permite entablar una conversación con los distintos personajes de *Hollywood Monsters*.



Selecciona "Hablar" en el menú de acciones.

Pulsa con el botón izquierdo del ratón sobre el personaje con quien deseas conversar.

Iniciado el diálogo, debes elegir una de las frases propuestas, e inmediatamente tu interlocutor responderá.

Cuando selecciones una frase de despedida o que revele que quieres dar la conversación por terminada, la ventana de diálogo desaparecerá. Recuerda que la cantidad y la calidad de la información que obtengas de los demás personajes dependen tanto del desarrollo de la conversación como de las preguntas que realices.

5.2.3 Coger

Si deseas añadir un objeto a tu inventario debes dar los siguientes pasos:



Selecciona "Coger" en el menú de acciones.

Pulsa con el botón izquierdo del ratón sobre el objeto en cuestión.

El objeto aparece en tu inventario.

5.2.4 Mirar

En ocasiones será preciso que mires detenidamente algunos de los objetos que encuentres para obtener pistas y avanzar en la investigación.



Selecciona "Mirar" en el menú de acciones.

Pulsa con el botón izquierdo del ratón sobre el objeto que quieres examinar.

Del mismo modo, puedes "Mirar" los objetos disponibles en tu inventario.

5.2.5 Usar

En el desarrollo de la aventura encontrarás situaciones en las que será necesario apretar algún botón, mover alguna palanca o tocar algún instrumento musical.



Selecciona "Usar" en el menú de acciones.



Pulsa con el botón izquierdo del ratón sobre el objeto que quieras emplear.



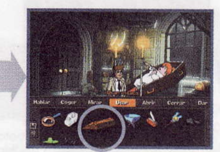
Inmediatamente comprobarás el resultado de la acción.

Usar con

También puedes emplear el comando "Usar" para utilizar un objeto del inventario con algún objeto o personaje de la pantalla del juego.



Selecciona "Usar" en el menú de acciones.



En el inventario, pulsa con el botón izquierdo del ratón sobre el objeto que deseas emplear.



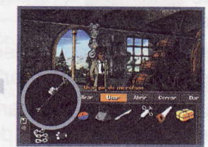
Sitúa el cursor sobre el "punto caliente" correspondiente y pulsa el botón izquierdo del ratón para completar la acción.

Combinar

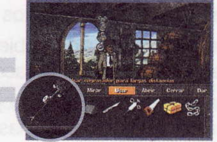
En ocasiones es necesario combinar dos objetos del inventario si quieres avanzar en la aventura.



Selecciona "Usar" en el menú de acciones. Pulsa con el botón izquierdo del ratón sobre el primer objeto.



Pulsa con el botón izquierdo del ratón sobre el segundo objeto.



Los objetos combinados aparecen como uno solo en el inventario.

Si intentas combinar dos objetos y no obtienes resultado alguno, prueba a seleccionarlos en orden inverso. A veces, ésta es la clave del éxito.

5.2.6 Abrir

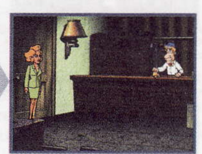
Durante la partida puedes abrir puertas, tapas, ataúdes y otros elementos.



Selecciona "Abrir" en el menú de acciones.



Pulsa con el botón izquierdo del ratón sobre el objeto en cuestión.



Comprueba en pantalla el resultado de la acción.

5.2.7 Cerrar

Si no quieres dejar pistas de los lugares en que has estado, no olvides cerrar los objetos que hubieras abierto una vez que los hayas usado o mirado.



Selecciona "Cerrar" en el menú de acciones.

Pulsa con el botón izquierdo del ratón sobre el objeto que deseas sellar.

Comprueba el resultado de la acción.

5.2.8 Dar

En ocasiones es preciso entregar un objeto a cualquier otro personaje. Quizá él te dé otro objeto a cambio o bien te proporcione información para resolver el misterio.



Selecciona "Dar" en el menú de acciones.

En el inventario pulsa con el botón izquierdo del ratón en el objeto a utilizar.

Pulsa el botón izquierdo del ratón sobre el personaje destinatario.

5.3 EL INVENTARIO

El inventario está formado por todos los objetos que recoges a lo largo de la aventura. En cualquier momento del juego puedes comprobar su composición. Para acceder a él desplaza el cursor del ratón a la parte inferior de la pantalla hasta que aparezca una ventana con la imagen de los elementos disponibles.

Para servirte de algún objeto, pulsa con el botón izquierdo del ratón sobre él tras haber seleccionado una de las acciones posibles ("Coger", "Dar", "Usar"....)

Para examinar todos los objetos que tienes en el inventario pulsa con el botón izquierdo del ratón sobre las flechas situadas en la parte derecha de la ventana.

5.3.1 Cómo añadir objetos al inventario



Selecciona "Coger" en el menú de acciones.

Pulsa con el botón izquierdo del ratón sobre el objeto que deseas incorporar.

Comprueba que ya dispones del objeto en el inventario.

5.3.2 Cómo usar los objetos



Selecciona "Usar" en el menú de acciones.

En el inventario, pulsa con el botón izquierdo del ratón sobre el objeto a usar.

Pulsa con el botón izquierdo del ratón sobre el "punto caliente" elegido.

5.3.3 Cómo combinar objetos del inventario



Selecciona "Usar" en el menú de acciones.



Ve al inventario y pulsa con el botón izquierdo del ratón sobre el primer objeto.



Pulsa con el botón izquierdo del ratón sobre el segundo objeto.


Comprueba que los objetos combinados aparecen como uno solo en el inventario.

6 EL MENÚ DE OPCIONES

Desplaza el cursor del ratón a la parte inferior de la pantalla. Automáticamente se desplegará la ventana de inventario. En la parte izquierda de esa ventana encontrarás el botón de acceso al menú de opciones. Pulsa con el botón izquierdo del ratón sobre él.

También puedes acceder a la pantalla de opciones en cualquier momento del juego pulsando la tecla Esc

Elige una posición para SALVAR

Salvar Graba la partida que estás jugando en un momento determinado. Si seleccionas "Salvar" aparecerá una pantalla en la que puedes elegir el lugar donde deseas grabar la partida. Pon un nombre a la partida (nunca con más de 20 caracteres) y pulsa la tecla para confirmar la acción

Salvar Cargar
Salir Jugar

Elige el juego a CARGAR

Cargar Te permite reanudar una partida que grabaste previamente. Busca la partida que desees en el listado correspondiente y pulsa con el botón izquierdo del ratón para seleccionarla. Podrás continuar el juego desde el punto exacto en que lo dejaste

Jugar Te permite regresar a la partida que estabas jugando. Automáticamente podrás continuar el juego desde el punto exacto en que lo dejaste

Salir Pulsa con el botón izquierdo del ratón para abandonar la partida. En la parte inferior de la pantalla aparecerá

¿Estás seguro?
S N

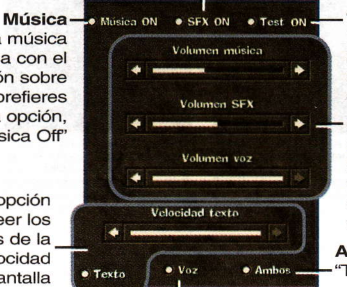
Pulsa con el botón izquierdo del ratón sobre la respuesta deseada

Te recomendamos grabar la partida a menudo para poder volver a un punto anterior en cualquier momento. Y no olvides volver a grabarla si vas a salir de la aventura.

7 CONFIGURACIÓN DEL JUEGO

Pulsa la tecla Esc para ajustar el volumen del audio del juego y controlar la aparición de subtítulos durante la aventura.

Efectos de sonido Pulsa sobre "SFX On" para activarlos y "SFX Off" para desactivarlos.



Música Si deseas escuchar la música durante el juego, pulsa con el botón izquierdo del ratón sobre "Música On". Si prefieres desactivar esta opción, selecciona "Música Off"

Test Comprueba si la música, las voces y los efectos se encuentran al volumen adecuado. "Test Off" detiene la opción

Control de volumen Pulsa sobre las flechas izquierda y derecha de las barras de volumen para ajustar el nivel de la música, los efectos y las voces

Texto Si activas esta opción únicamente podrás leer los diálogos y mensajes de la aventura y ajustar la velocidad con que aparecen en pantalla

Ambos Activa las dos opciones: "Texto" y "Voz"

Voz Escucha las conversaciones y pensamientos de los personajes, sin textos

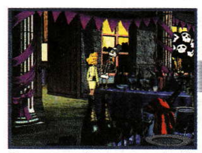
8 PISTAS ESENCIALES PARA SUPERAR CADA FASE

Estas son las pistas básicas que te permiten avanzar en la investigación y resolver el misterio que encierra *Hollywood Monsters.*

Tienes a tu disposición la solución completa del juego en www.fxplanet.com

8.1 SUE EN LA MANSIÓN DE OTTO J. HANNOVER

Al intentar entrar en la fiesta, Sue observa algo muy extraño. Frankie sale precipitadamente del salón y, muy nervioso, escribe algo en una libreta. Después, desaparece. Tu espíritu aventurero te empuja a actuar. Necesitas leer la nota de Frankie para obtener alguna pista.


Regresa a la terraza, donde está Húmero bailando. Cuando cese la música, aprovecha para quitarle uno de sus huesos e incorporarlo a tu inventario.


Con el hueso en el inventario, regresa a la entrada de la mansión. Dirígete a la caseta del perro y usa el hueso para hacerle salir. ¡Sorpresa! El perro no era tal, sino una planta carnívora.


Sigue a la planta hasta la mesa de Joseph, que se ha levantado para impedirla el paso a la fiesta. Aprovecha ese momento para coger la libreta que está sobre la mesa. En el guardarropa, hazte con el trapo que cuelga de la caja de trompetillas.


Sube por la escalera y dirígete al gorila que, a la izquierda de la pantalla, custodia el acceso a la planta superior. Dale un vaso de ponche y aprovecha el momento en que levanta el brazo izquierdo para quitarle la llave que guarda bajo el chaqué y que da acceso al despacho del magnate.

8.2 SUE HA DESAPARECIDO: RON AL RESCATE

Ron Ashman asume la investigación de la desaparición de Sue. En las bodegas encuentra la cinta que su compañera grabó la noche anterior, pero no puede cogerla. Para escucharla deberá primero ser capaz de recuperarla.


Entra en el guardarropa y recoge el maletín que está en el suelo, junto a Jack el Destripador. Ábrelo dentro del inventario y observa los objetos que contiene.

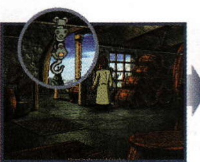

Habla con Charlie y dale el ticket amarillo que le quitaste al Dr. Mosca. Charlie te entregará una caja con su invento.


En el hall, corta con el bisturí el cordón rojo que rodea a la estatua y cógelo.


Regresa al salón y corta con el serrucho la cadena del fantasma que se encuentra sobre el escenario.


En la terraza, usa el algodón que tienes en el inventario y empápalo con la grasa de uno de los platos que se encuentra sobre la mesa.


Regresa a la bodega. Dentro del inventario, une el pie del micrófono con el algodón y utilízalos para engrasar el raíl por el que circula la grúa.


Usa las palancas izquierda y derecha para colocar el gancho sobre la rejilla. Une ambas piezas con la cadena del fantasma.


Regresa al salón y habla con Quasimodo para que te demuestre cómo hace sonar las campanas de Nôtre Dame. Te acompañará a la bodega y, al tirar de la polea, levantará la rejilla y podrás recoger la cinta.

8.3 VIAJE ALREDEDOR DEL MUNDO: LOS PEDAZOS DE FRANKIE

Frankie ha sido troceado y sus piezas enviadas a distintos lugares del mundo. Tendrás que viajar por distintos escenarios relacionados entre sí y encontrar las pistas que te permitan recuperar cada pedazo y devolverle a la vida.

8.3.1 EL CASTILLO DE DRÁCULA: LAS PIERNAS DE FRANKIE

Viajas al castillo de Drácula para buscar un pedazo de Frankie. Como el puente levadizo estaba cerrado, no tuviste más remedio que entrar por el foso. Tras una visita a las mazmorras, recorres todas las estancias alumbrado por un candil. Ni rastro de Frankie.



Gwendolyn es una vampiresa entrada en carnes que come sin parar. Usa el bisturí con la carne que se encuentra sobre la mesa y corta un filete, que pasa a formar parte de tu inventario.



Sal de la habitación, dirígete a la izquierda y entra en la sala. En ella encontrarás un trofeo: la representación de la Muerte vestida de naranja. Dentro está uno de los trozos de Frankie.



Intenta abrir la base del trofeo. En ese momento llegará Drácula volando. Habla con él, baja al patio y recoge un puñado de paja.



Baja el puente levadizo haciendo girar la rueda dentada. Coge el camafeo y apunta la dirección que lees en la postal que ha quedado atrapada por el extremo del puente.

8.3.2 LA PIRÁMIDE Y LA MOMIA: EL TRONCO Y LOS BRAZOS DE FRANKIE

En un viaje anterior a Egipto, la Momia te mostró dónde se escondía uno de los pedazos de Frankie. Vuelves a la pirámide decidido a recuperarlo, pero... ¿cómo se accederá a la cámara secreta?



Coge el bastón de Ra y úsalo para abrir la puerta de piedra situada a la izquierda. Ron pronunciará las palabras mágicas que dan acceso a la sala de los tesoros.



Dirígete al trofeo y abre su base. Allí se encuentran escondidas las piernas de Frankie.



Regresa a la estancia anterior y sal al exterior de la pirámide. Dirígete a la piscina y recoge las gafas de sol y la pamela de la princesa que se encuentran sobre la hamaca.



Regresa al mercado, a la derecha, y dirígete a la avioneta para volar de regreso a Australia.

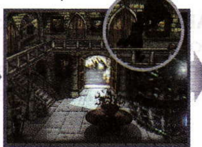
Regresa al castillo de Drácula para recuperar el tronco y los brazos de Frankie. Para ello, debes hacer creer al conde que tu remedio para adelgazar funciona y aprovechar ese preciso momento para abrir el trofeo que contiene la pieza.



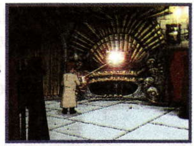
Dirígete a la habitación de Gwendolyn y, usando el cuchillo de la navaja multiusos y el madero, fabrica una estaca.



Clava la estaca en el pecho de la vampiresa. Fíjate en la gominola que cae al suelo, muy cerca de la mesa. Recógela, más adelante te será de utilidad.



Sal de la habitación y entra en la de Drácula. Rápidamente, cambia el ataúd del conde por el de la vampiresa.



Emplea de nuevo el camafeo de Samarkanda con el órgano para que venga Drácula. Ahora es el momento que debes aprovechar para salir de la habitación, ir a la sala y hacerte con el tronco y los brazos de Frankie.

8.3.3 La mina del Hombre Lobo: La cabeza de Frankie

En tu segunda visita a Australia localizaste la cabeza de Frankie en el interior de la mina. En aquel momento llegar hasta ella fue imposible. Ahora, con un buen explosivo podrás abrirte paso por la galería. Eso sí, no va a ser nada fácil.



Emplea la coctelera de la casa del Hombre Lobo. Haz un Nessi Boom mezclando leche, grog y whisky. Después, combina el cóctel con el pastillero.



Busca al viejo minero y cámbiale la varita de buscar diamantes por la de buscar oro. Para ello, cuando deje de picar, une el imán con el pastillero de Drácula y el cóctel con el pico.



Aléjate antes de la explosión. Después, recoge el diamante, introdúcete por el hueco abierto por el estallido y dirígete hacia el trofeo. Abre la base del mismo y recupera la cabeza de Frankie.



Regresa por el boquete hasta la vagoneta y úsala para salir de la mina. Dirígete al camino y después consulta tu agenda para emprender el próximo viaje.

8.4 FRANKIE VUELVE A LA VIDA: EL LABORATORIO DEL DR. FRANKENSTEIN

Por fin tienes todas las piezas de Frankie. Quizá creas que ya has hecho lo más difícil. Pero todavía tienes que ir al laboratorio del Dr. Frankenstein para tratar de unir todos los pedazos y devolverle a la vida. No tienes tiempo que perder.



Una vez en el laboratorio, ve a la mesa y abre el cajón. Coge el hilo y la aguja de cirujano y combínalos con los trozos de Frankie en el inventario.



En el laboratorio, usa las cubetas con el hueso, la gominola, la rodaja de limón, las cáscaras de huevo y la jeringuilla. Después, emplea el control remoto del Dr. Mosca, aunque no funcionará.



Necesitas recuperar el cerebro de Frankie. Sal de la casa, toma el camino de la izquierda de la pantalla y la agenda se abrirá. Dirígete de nuevo a la mansión de Otto Hannover.



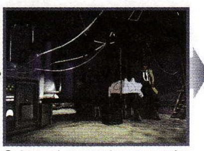
Entra en el salón y cruza la puerta que se ha abierto. Da a la cocina. Intenta entrar en a despensa.



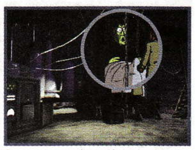
Deja escapar gas del globo que recogiste en la mina y el chef saldrá corriendo y te dejará el camino libre.



La despensa está a oscuras. Según entras, a la derecha, puedes palpar el interruptor de la luz. Acciónalo.



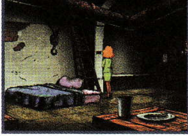
Sobre el aparador, envuelto en un trapo, encontrarás el cerebro de Frankie. Cógelo y regresa al laboratorio.



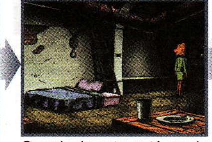
Cose el cerebro al cuerpo, usa el control remoto del Dr. Mosca y provoca otra tormenta. Frankie ha vuelto a la vida.

8.5 ¿DÓNDE SE HABRÁ METIDO SUE?: EL DESENLACE

El guardia del museo de cera te impide el paso. En el sótano, encuentras a Sue. Afortunadamente se encuentra bien, aunque tan altiva como siempre. Necesitas su ayuda para falsificar un pase que te permita acceder al interior del museo.



Sue recoge el póster que se encuentra junto a la puerta. Abre la navaja en el inventario y sustituye los alicates por el destornillador para descolgar la placa que está fijada en uno de los pilares de la habitación.



Cuando la rata está en la habitación, tapa la ratonera con la placa y simula un nuevo agujero con la pintura. Tras el choque de la rata contra la placa, atrápala y dásela a Ron con la navaja y el póster.



Ron se dirige al despacho de la secretaria de Otto Hannover y le entrega la rata. Ella cree que es un gato y abandona su mesa para darle leche. Ron coge el bolso amarillo del perchero y lo abre.



Abre la navaja y emplea las tijeras para recortar la cara del actor del póster y pegarla en el pase para el museo de cera que guarda en el inventario. De nuevo en el museo, le entrega el pase al guardia.

Atención al Cliente

FX Interactive edita sus juegos de acuerdo a los más elevados estándares de calidad.

Si durante la instalación o uso de HOLLYWOOD MONSTERS surgiera cualquier incidencia no dude en ponerse en contacto con la Atención al Cliente de FX.

- CORREO ELECTRÓNICO atencionalcliente@fxplanet.com

  Por favor, indique su nombre y apellidos, su teléfono, el título del juego y la incidencia encontrada. Le contestaremos a su cuenta de correo electrónico.

  Si lo prefiere indique adicionalmente el horario de su preferencia de 9:30 a 14:30 y de 16:00 a 19:00 de lunes a viernes. Nosotros nos pondremos en contacto telefónico con usted.

- INTERNET

  Consulte la página de Atención al Cliente en www.fxplanet.com

- FAX 917 991 225

  Por favor, indique su nombre y apellidos, su teléfono, el título del juego, la incidencia encontrada y el número de FAX donde desea recibir la contestación.

  Si lo prefiere indique adicionalmente el horario de su preferencia de 9:30 a 14:30 y de 16:00 a 19:00 de lunes a viernes. Nosotros nos pondremos en contacto telefónico con usted.

- TELÉFONO 917 991 275

  En horario de 9:30 a 14:30 y de 16:00 a 19:00 de lunes a viernes.

- CONTESTADOR AUTOMÁTICO 917 991 275

  En cualquier otro horario, por favor, grabe en el contestador su nombre y apellidos, su teléfono, el título del juego, la incidencia encontrada y su horario de preferencia de 9:30 a 14:30 y de 16:00 a 19:00 de lunes a viernes. Nosotros nos pondremos en contacto telefónico con usted.